

INNOVAZIONE

**LA MTM PROJECT  
 LANCIA IL PIANO  
 SCUOLA 4.0**

di Rosanna Lampugnani IV

# LA PUGLIESE MTM PROJECT LANCIA PIANO SCUOLA 4.0

L'amministratore Giuseppe Modugno: «Occasione di trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi, connessi, digitali»

di Rosanna Lampugnani

**M**onopoli è una splendida città sul mare, a sud di Bari ed è non solo un angolo turistico in crescita, per numeri ed eccellenze, ma anche il luogo magico dove la decennale passione per tutto ciò che è motori, valvole, lubrificanti si è felicemente coniugata con la tecnologia più avanzata. Insomma, è la piccola Silicon valley coniugata in pugliese ed è qui che oltre alla storica Block shaft, alla famosissima Mermec, alla Tesmec, ha la sua sede anche la Mtm project, pmi innovativa, specializzata nello sviluppo del software, nelle consulenze It e nella formazione tecnica. Ne parliamo in occasione dell'ultimo progetto rivolto alle scuole. Giuseppe Modugno, creatore e amministratore unico dell'azienda, a capo di una squadra che conta una ventina di persone, tra tecnici, ingegneri, disegnatori, racconta che tutto è nato solo nel 2010, grazie ad un bando regionale per start up che lo trasformò da ingegnere meccanico in esperto di software di realtà virtuale; ed in questo ruolo, passo dopo passo, ha guidato la Mtm project fino a diventare un punto di riferimento per 250 istituti, l'80% del Mezzogiorno, interessati al bando del Pnrr per la digitalizzazione della scuola.

Il progetto si chiama Piano scuola 4.0, rappresenta il più grande investimento per la transizione digitale ed è – spiega Modugno – «un'importante occasione di trasformazione delle aule in ambienti di apprendimento innovativi, connessi, digitali». Per capirne di più serve

un po' di storia della Mtm che nel 2013 ebbe la fortuna di lavorare con l'Avio per la manutenzione dei motori aeronautici: in sostanza a Monopoli misero a punto una sorta di tutorial per aggiustare e pulire motori, aiutando l'azienda non solo a semplificare le procedure, ma anche a trasferire saperi da una generazione di dipendenti all'altra.

Dopo Avio arrivò Magneti Marelli, Getrag e Modugno, forte dell'esperienza accumulata precedentemente in una dozzina d'anni trascorsi tra Masmec e Mermec, decise di crescere, cimentandosi con la «realtà aumentata». Un esempio: con la realtà virtuale si può guardare tridimensionalmente un albero, con la realtà aumentata si può avere contezza delle sue dimensioni, del suo stato di salute, ecc. A questo punto inizia la collaborazione con Acquadotto pugliese, con l'università di Bari, con aziende come Danieli, Fpz e con il ministero degli Esteri per cui ha preparato, in occasione del settimo centenario dantesco, una app per il V Canto dell'Inferno. Un impegno di particolare prestigio messo a punto con la collaborazione dei massimi esperti dei Canti in giottesco, «in sostanza noi abbiamo trasformato le loro parole in qualcosa di reale» con una app che ha fatto il giro del mondo, tradotta anche in giapponese. Del resto Mtm è sempre affiancata da chi ha le maggiori competenze nel settore per cui riceve una commessa: sia la chiesa rupestre dello Spirito Santo di Monopoli, o la Danieli che produce impianti per aziende siderurgiche o – prossima

tappa – la villa medicea La magia, in provincia di Pistoia.

Eppoi c'è Piano Scuola 4.0. Fino al 2018 ci si doveva «accontentare» dei computer per vivere nella realtà virtuale, oggi si usano i visori più innovativi e grazie a questi gli studenti possono in «realtà aumentata» seguire, per esempio, il percorso del sangue nel corpo umano, o potranno visitare le catacombe di Priscilla o passeggiare nelle strade della Londra vittoriana. In sostanza Mtm project offre alla scuola una «storia» e gli strumenti per immergersi, cioè un pacchetto che comprende un software con «la lezione» e per gestire i visori, i visori stessi, un carrello per caricarli, il cloud, le indicazioni per l'utilizzo della piattaforma e anche per creare ex novo alcuni soggetti che potranno essere inseriti all'interno di una bacheca condivisa tra tutte le scuole collegate e che quindi possono essere scambiati; e anche 40 ore di formazione dei docenti. «Non si tratta di sostituire professori e maestri con la tecnologia, ma di supportare con la tecnologia l'insegnamento dei docenti», spiega Modugno, conscio che questo è un tema cruciale, a cui si aggiunge quello della funzionalità e semplicità di utilizzo del prodotto. Il pac-



05386

## Il pacchetto comprende un software con «la lezione», i visori, il cloud e la formazione



chetto è creato soprattutto per gli istituti superiori – la prima a contattare Mtm è stata una scuola di Bergamo – ma anche i ragazzi più piccoli possono immergersi nella realtà virtuale grazie al trasferimento delle immagini dai visori che solo gli insegnanti possono utilizzare (sono vietati sotto i 13 anni) ai computer, coinvolgendo così l'intera classe.

Tutto ciò, naturalmente, potrà avvenire in aule adeguatamente attrezzate ed è anche per questo che il Pnrr ha messo a disposizione fondi per la realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro. Le scuole che non sono riuscite ad accedere ai bandi – i termini si sono chiusi il 28 scorso – potranno comunque acquistare i pacchetti di Mtm: quello di tipo medio, comprensivo di tutto, anche di 20 visori, costa 37mila euro, ma sono previsti sconti per le scuole più piccole. La cifra, nel dettaglio, è suddivisa per il 60% in spese tecnologiche, per il 20% in attrezzature, per il 10% in spese di adeguamento infrastrutturale e per il 10% in spese per il personale. Dunque dopo «l'offerta scolastica» di realtà virtuale della multinazionale Vodafone, di cui abbiamo raccontato nello scorso numero del settimanale, arriva questa della pugliese Mtm project.

© RIPRODUZIONE RISERVATA